

Pengaruh Tanah Liat Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang

Intan Rahayu dan Farida Mayar
Universitas Negeri Padang
rahayuintan926@gmail.com

Abstract

This research originated from the fact that was found in Aisyiyah 29 Tanjung Aur Kindergarten, Padang, that children's creativity ability is not well developed, because the media is less varied. The aim of the researchers was to raise this title to find out whether clay influences the creativity of early childhood in Aisyiyah 29 Kindergarten Tanjung Aur Padang. Children's creativity can be developed through clay media. After going through the process and stages of clay can be used by children so that it is safe and harmless when forming activities with clay. The research method used is a quantitative method with experimental quasy types. Tests in the form of 4 items are used as data collection techniques, then processed using the t-test. The results of the post-test data analysis of the experimental class scored an average of 80 using clay activities and the control class gained an average of 71.67 using paper pulp.

Keywords: *Clay Activities, Early Childhood Creativity*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu memiliki dan mempunyai sosok yang polos, yang memiliki kemampuan dan potensi yang ada dalam dirinya. Kemampuan dan potensi tersebut akan teroptimalkan jika diberikan stimulasi yang tepat sehingga teroptimalnya kemampuan dan potensi yang dimiliki sesuai dengan tahap usianya. Agar teroptimalnya potensi anak tentulah diberikan pendidikan sejak dini, dimana pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang harus diterima oleh setiap anak untuk

perkembangan di masa yang akan datang, kualitas pengalaman yang diperoleh anak dimasa dini akan menjadi bermakna di masa akan datang (Eliza,2013). Banyak kemampuan dan aspek yang dimiliki anak yang harus dikembangkan baik di sekolah maupun dalam keluarga.

Kreativitas adalah salah satu kemampuan yang dimiliki anak. Kreativitas itu sendiri merupakan sebuah keahlian yang dimiliki seseorang dalam mengekspresikan dan mengaplikasikan ide-ide baru yang dimilikinya dalam bentuk karya yang bermanfaat. Menurut Susanto (2011:114) kreativitas ialah gagasan baru yang imajinatif yang diciptakan melalui kemampuan mengadaptasikan ide dan gagasan yang sudah ada dengan yang baru. Ide-ide tersebut menghasilkan karya-karya yang bernilai dan bermanfaat. Kreativitas itu sendiri tentunya tidak muncul begitu saja melainkan diberi stimulasi sejak dini. Stimulasi dapat diberikan baik dari lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga.

Mengembangkan kreativitas anak dapat dilaksanakan dengan mengaplikasikan tanah liat dalam kegiatan pembelajaran. Tanah liat termasuk bahan alam yang mudah didapatkan, sederhana dan elastis seselain itu sehingga mudah dibentuk. Alasan peneliti menggunakan tanah liat sebagai media pengembangan kreativitas anak adalah untuk mengenalkan bahan alam, dimana tanah liat yang dipakai peneliti merupakan hasil proses dan tahapan sehingga tidak berbahaya digunakan oleh anak pada saat kegiatan berlangsung.

Tanah liat bersifat elastis mudah dibentuk sehingga anak tertarik dan senang untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk sesuatu secara spontan sesuai dengan ide dan gagasan yang dibuat oleh anak, pada saat kegiatan berlangsung peneliti menggunakan tema alam semesta dengan sub tema benda-benda langit (bumi, matahari, bulan dan bintang). Pada saat pelaksanaan kegiatan berlangsung anak dibebaskan untuk membuat berbagai bentuk dengan tanah liat sesuai ide, kreasi dan imajinasi masing-masing anak, berdasarkan dengan pengetahuannya tentang benda-benda langit tersebut.

Tujuan menggunakan tanah liat dalam penelitian ini adalah sebagai media penelitian untuk melihat adakah pengaruh tanah liat terhadap kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang. Peneliti akan menilai berdasarkan 4 aspek kreativitas yaitu pribadi (kemampuan membentuk secara mandiri), pendorong (kemampuan membuat bentuk sesuai imajinasi), proses (kemampuan menceritakan hasil karya), dan produk (kemampuan memvariasikan hasil karya).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dalam bentuk *quasy experimental* dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2017:72) metode eksperimen merupakan metode penelitian dalam kondisi terkendali yang digunakan untuk melihat sejauh mana pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain. Menurut Sugiyono (2017:77) *quasy experimental* memiliki kelompok kontrol, tidak berfungsi mengendalikan variabel luar sepenuhnya yang mengubah pelaksanaan eksperimen.

Seluruh peserta didik di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang dijadikan sebagai populasi dalam penelitian ini, sedangkan B1 dan B5 dijadikan sampel pada penelitian ini dengan jumlah 15 orang B1 dan 15 orang B5 yang ditentukan melalui teknik pengumpulan sampel yaitu melalui teknik *purposive sampling*.

Instrumen penelitian menggunakan tes, yaitu tes perbuatan guru, dengan masing-masing kriteria penilaian antara lain: skor 4 dengan ketentuan berkembang sangat baik (BSB), skor 3 dengan ketentuan berkembang sesuai harapan berkembang sesuai harapan (BSH), skor 2 dengan ketentuan mulai berkembang (MB), skor 1 dengan ketentuan belum berkembang (BB). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan cara membandingkan dua rata-rata nilai dengan menggunakan uji t. Sebelum melaksanakan analisis data terlebih dahulu melaksanakan uji *lilliefors* untuk normalitas dan uji *barleett* untuk homogenitas serta uji hipotesis.

Pendekatan BCCT (*Beyond Centre and Circle Time*) memerlukan pendekatan yang tepat agar dapat mengoptimalkan seluruh potensi perkembangan anak terutama "melejitkan" potensi kecerdasan anak. Kurikulum yang digunakan dalam pendekatan ini didasarkan pada asumsi bahwa anak belajar melalui bermain dengan benda-benda dan orang-orang di sekitarnya (lingkungan) (Depdiknas, 2006: i). Metode ini ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak, agar kecerdasannya dapat berkembang secara optimal, maka otak anak perlu dirangsang untuk terus berpikir secara aktif dengan menggali pengalamannya sendiri (bukan sekedar mencontoh atau menghafal). Metode ini memandang bermain sebagai wahana yang paling tepat dan satu-satunya wahana pembelajaran anak, karena di samping menyenangkan, bermain dalam *setting* pendidikan dapat menjadi wahana berpikir aktif dan kreatif (Suryana, 2016: 272).

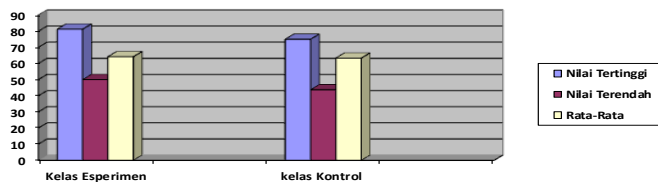
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian didapatkan dengan uji hipotesis dengan melakukan uji t sebelum tahap itu dilakukan uji normalitas dan jigsaw homogenitas. Penelitian dilakukan sebanyak 10 kali, 5 kali di kelas eksperimen dan 5 kali di kelas control. B1 sebagai kelas eksperimen dengan mengadakan 1 kali *pre-test* dilanjutkan dengan *treatment* sebanyak 3 kali pertemuan dan 1 kali *post-test*. B5 sebagai kelas kontrol terdiri dari sekali *pre-test* dan *post-test*. Peneliti menggunakan penilaian dengan 4 item pernyataan. Peneliti akan menilai berdasarkan 4 aspek kreativitas yaitu pribadi (kemampuan membentuk secara mandiri), pendorong (kemampuan membuat bentuk sesuai imajinasi), proses (kemampuan menceritakan hasil karya), dan produk (kemampuan memvariasikan hasil karya). Berikut gambaran hasil *pre-test* kreativitas anak kelas eksperimen dan kreativitas kelas kontrol.

Tabel 1. Perbandingan hasil *pre-test* kreativitas anak kelas eksperimen dan kelas kontrol

Variabel	Pembelajaran	
	Kreativitas dengan Tanah Liat Eksperimen (B1)	Kreativitas dengan bubur kertas kontrol (B5)
N	15	15
Nilai Tertinggi	81,25	75,00
Nilai Terendah	50,00	43,75
Rata-Rata	64,17	63,33

Terlihat pada tabel di atas 81,25 sebagai nilai tertinggi, 50 nilai terendah dan rata-rata 64,17 untuk kelas eksperimen. Kelas kontrol mendapatkan nilai paling tinggi 75 dan nilai paling rendah 43,75, rata-rata 63,33.



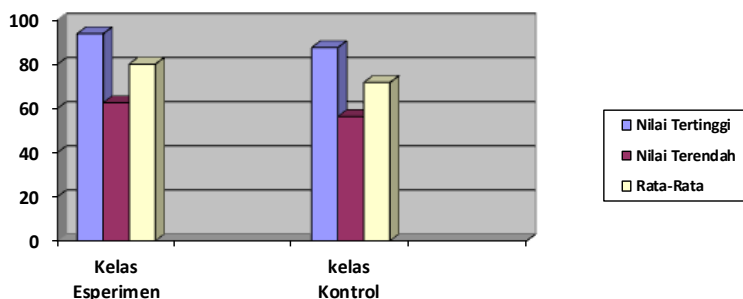
Grafik 1. Perbandingan hasil *pre-test* Kreativitas Anak kelas eksperimen dan kelas kontrol

Gambaran grafik di atas menunjukkan nilai tertinggi mencapai 81,25 dan nilai paling rendah 50 rata-rata 64,17 untuk kelas eksperimen dan nilai paling tinggi kelas kontrol 75, paling rendah 43,75 dan rata-rata 63,33.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Post-test Kreativitas anak kelas eksperimen dan kelas kontrol

Variabel	Pendekatan Pembelajaran	
	Kreativitas dengan Tanah Liat Eksperimen (B1)	Kreativitas dengan Bubur Kertas Kontrol (B5)
N	15	15
Nilai Tertinggi	93,75	87,50
Nilai Terendah	62,50	56,25
Rata-rata	80	71,67

Berdasarkan tabel *post-test* di atas terlihat nilai tertinggi pada kelas eksperimen mendapatkan nilai 93,76, nilai paling terendah 62,5, rata-rata 80. Sedangkan nilai paling tinggi pada kelas kontrol 87,50 nilai paling terendah 56,25 rata-rata 71,67.



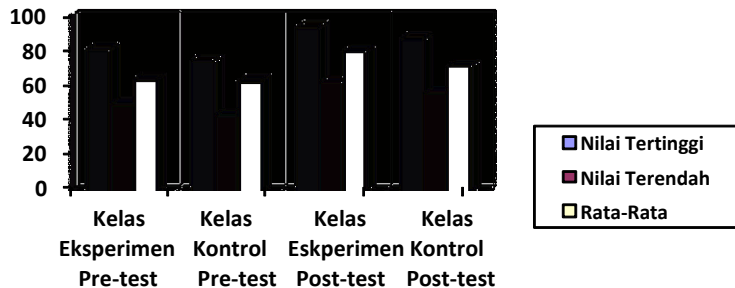
Grafik 2. Perbandingan Hasil Post- Test Kreativitas Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik di atas dapat dijabarkan bahwa perbandingan hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat bahwa nilai tertinggi kelas eksperimen yang berhasil dicapai anak adalah 93,75 dan kelas kontrol 87,50 Nilai terendah kelas eksperimen yang dicapai anak 62,50 dan kelas

PENGARUH TANAH LIAT TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI

kontrol 56,25, dengan rata-rata pada kelas eksperimen 80 dan pada kelas kontrol 71,67.

Berikut adalah grafik perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol kreativitas anak:



Grafik 3. Data Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kreativitas Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Gambaran grafik di atas adalah perbandingan nilai *post-test* kelas eksperimen dan kontrol dimana kelas eksperimen mendapatkan nilai paling tinggi 93,75, nilai paling rendah 62,50 dan rata-rata 80. Sedangkan nilai paling tinggi pada kelas kontrol 87,50 terendah 56,25 dan rata-rata 71,67. Berikut grafik nilai kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kontrol untuk nilai *pre-test* dan *post-test*. Tergambar dari grafik di atas nilai *pre-test* kelas eksperimen mendapatkan nilai paling tinggi 81,25 paling rendah 50,00 rata-rata 64,17, untuk kelas kontrol nilai paling tinggi mencapai 75 nilai paling rendah 43,75 dan rata-rata 63,33. Setelah melakukan *pre-test* peneliti melakukan *post-test* dimana anak mencapai nilai paling tinggi untuk kelas eksperimen 93,75 paling rendah 62,50 dengan rata-rata 80 dan kelas kontrol mencapai nilai tertinggi 87,50 nilai terendah 56,25 dengan rata-rata 71,67.

Pada saat peneliti melakukan *Pre-Test* kegiatan tanah liat terhadap kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang di kelas Eksperimen B1, peneliti menanyakan pengetahuan anak tentang tanah liat kemudian anak dibebaskan untuk membentuk benda-benda langit (bulan) sesuai dengan ide dan kreativitasnya. Untuk hasil karya yang dibuat anak berbagai macam bentuk salah satunya ada anak yang membentuk bulan purnama, setengah lingkaran dan bulan sabit. Kemudian anak menceritakan hasil karya yang dibuatnya ke depan kelas, dan ketika bercerita ke depan ada anak yang masih malu dan ada yang sangat antusias. Begitupun selanjutnya dari

treatment 1 anak membentuk benda-benda langit (bumi). *Treatment 2* anak membentuk matahari. *Treatment 3* anak membentuk bintang. Pada saat kegiatan *post-test* anak membentuk semua benda-benda langit yang telah dipelajarinya (bulan, bumi, matahari, bintang) sesuai dengan imajinasi, ide dan kreativitasnya. Kemudian anak dengan antusias menceritakan hasil karya yang dibuatnya.

Kelas kontrol menggunakan bubur kertas, dengan membentuk benda-benda langit (bulan, bumi, matahari dan bintang), namun pada saat melakukan kegiatan anak kurang antusias karena sudah biasa dilakukan di sekolah dan ada juga anak yang tidak mau mengerjakan dengan alasan tidak menyukai bau lem karena katanya (pusing buk).

Hasil pengamatan peneliti bahwa hasil kegiatan tanah liat kelas eksperimen menunjukkan hasil lebih baik dari kelas kontrol menggunakan bubur kertas. Dilihat dari aspek kreativitas anak nilai rata-rata yang diperoleh pada aspek kreativitas anak (membentuk secara mandiri, membentuk sesuai imajinasi, menceritakan hasil karya, dan memvariasikan hasil karya) berdasarkan nilai rata-rata yang didapatkan anak.

Kemampuan belajar siswa akan lebih baik jika melibatkan kreativitasnya. Menurut Gordon dan Browne dalam Susanto (2011:114) kreativitas adalah kemahiran menghasilkan ide-ide kreatif, imajinatif serta mampu mengadaptasi sesuatu yang baru dengan sesuatu yang telah tercipta terlebih dahulu. Untuk itu kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan sejak dini agar anak dapat menciptakan produk-produk kreatif dan membentuk generasi-generasi yang tangguh. Kreativitas perlu dikembangkan dan dilatih oleh guru, salah satu cara mengembangkan yaitu dengan cara menggunakan tanah liat.

Tanah liat sebagai bahan alam yang tidak berbahaya dan mudah di dapatkan. Dengan tanah liat anak bebas untuk mengembangkan daya imajinasinya, anak dapat membentuk berbagai macam bentuk yang ingin dibuatnya. Sejalan dengan pendapat Khaironi dan Rahayu (2018) Tanah liat sebagai suatu media yang bisa mengembangkan kreativitas anak, dari tanah liat anak mampu menciptakan bentuk-bentuk prakarya bernilai kreatif misalnya membuat orang-orangan, membuat bentuk binatang dan bentuk-bentuk lain yang sesuai dengan apa yang ada didalam pikiran dan imajinasi anak. Kemudian Sum dan Rahmat (2017) berpendapat bahwa usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak adalah melalui kegiatan membentuk salah satunya yaitu menggunakan tanah liat. Tanah liat bisa

dibentuk menjadi berbagai bentuk benda-benda disekitar anak sehingga dapat mengembangkan kreatifitas anak.

Pendapat di atas dapat ditarik kesimpulannya bahwa dengan menggunakan tanah liat anak dapat membentuk sesuatu yang diinginkan sehingga terciptalah kreativitas anak. Anak kreatif adalah anak yang mampu menciptakan sesuatu ide yang baru. Peneliti menggunakan tanah liat yang bukan diambil dan langsung digunakan tetapi tanah liat yang sudah melalui proses dan tahapan sehingga tidak berbahaya dan aman digunakan oleh anak. Dengan demikian terbukti bahwa menggunakan tanah liat lebih menarik dari pada menggunakan bubur kertas untuk mengembangkan kreatifitas anak terlihat dari uji hipotesis yang terlihat pada analisis data *post-test* hipotesis dengan $df (N_1-1) + (N_2-1) = 28$. Dalam tabel df taraf nyata $\alpha 0,05$ didapat harga $t_{tabel} 2,04841$, jadi t_{hitung} lebih besar dari pada $t_{tabel} (2,2452 > 2,04841)$. Sehingga dapat diartikan bahwa H_a diterima atau H_0 ditolak. Maka ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* (hasil akhir) anak kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam perkembangan kreativitas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh tanah liat terhadap kreativitas anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang.

KESIMPULAN

Kreativitas perlu dipupuk, distimulasi dan dikembangkan sejak usia dini. Anak yang kreatif adalah anak yang dapat menciptakan hasil karya yang unik, berbeda dari orang lain sehingga mempunyai nilai jual, nilai seni dan bermanfaat bagi bangsa dan negara. Banyak cara yang bisa dilakukan untuk menstimulasi bakat kreatif yang dimiliki anak, salah satunya media alam menggunakan tanah liat. Tanah liat yang sudah melalui proses dan tahapan sehingga aman digunakan anak. Dengan partikel-partikel yang terkandung dalam tanah liat sehingga tanah liat elastis dan mudah dibentuk sesuai dengan keinginan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan tanah liat memiliki pengaruh dalam mengembangkan kreatifitas anak. Demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Tanah Liat Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati,luluk 2014. *Perencanaan pembelajaran paud* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Budi Wahyu Gatot, dkk.2008. *Kriya Keramik Untuk Smk Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah
- Eliza, Delfi. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Learning (CTL) Berbasis Sentra di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan volume XIII No.2*.
- Fakhriani Vidya Diana (2016) *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*.
<http://journal.uim.ac.id/index.php/wacanadidaktika/article/view/84/90> diakses tanggal 6 february 2019 jam 20.00
Vol. 4, No. 2, Desember 2016
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima metro media Ramanto,Muzni. 2007 .*Pengetahuan Bahan Seni Rupa dan Kriya*. Padang; UNP press
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Angkasa
- Rachmawati dan Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Ramanto,Muzni. 2007 .*Pengetahuan Bahan Seni Rupa dan Kriya*. Padang; UNP press
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta; Kencana